Les processus d'innovation dans les pratiques sportives estivales de la montagne

Pascal MAO

CERMOSEM – Institut de Géographie Alpine

Université Joseph Fourier

Sportsnature.org

Sportsnature.org
Réseau des chercheurs et experts en sports de nature et de montagne

CERMOSEM
L'école des territoires

UNIVERSITE JOSEPH FOURIER
SCIENCES TECHNOLOGIE MEDECINE

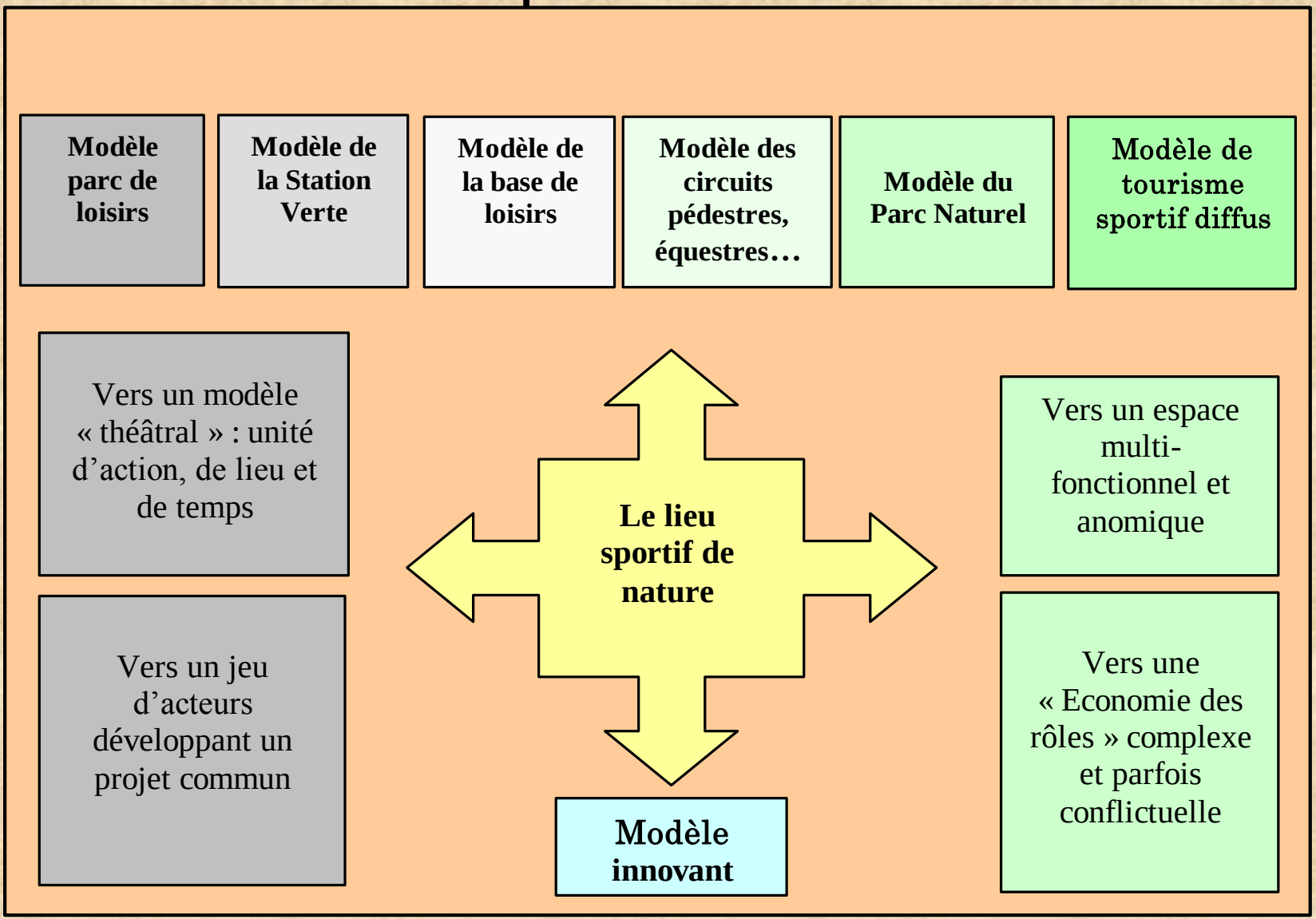
CNRS
CENTRE NATIONAL DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

Sport de nature et innovation :

- nouvelles formes et types de lieux
- nouveaux espaces et processus de diffusion
- nouveaux usages et pratiques
- nouvelles technologies
- nouveaux imaginaires et dynamiques culturelles

➔ permanences et changements dans le champ sportif

Diversification des modèles d'aménagement des lieux sportifs de nature



Diversification des espaces supports

Activités sportives	Lieu sportif traditionnel	Adaptation sportive	Lieu sportif artificiel
Escalade	Escarpements rocheux naturels	Carrières, viaduc, murs de bâtiments, etc.	S.A.E.
Spéléologie	Réseaux karstiques	Mines, carrières	Salle d'entraînement aux techniques de corde -Spéléo-parc
Canyonisme	Clues, canyons, gorges	Canyon sans eau ou à sec	« Aqualand », canyon artificiel
Sports d'eau vive	Rivières et torrents	Stades et rivières artificielles 1ère génération	Stades et rivières artificielles 2ère génération

Naturel versus Artificiel

Naturel versus Artificiel

Les deux révolutions des sports de nature et montagne (1/2)

- 1ère rupture (années 70-80)

sociale et culturelle

la révolution glisse - les nouvelles pratiques sportives de nature d'influence californienne

Du digital (forte institutionnalisation, activités normées et standardisées, prédominance du système compétitif, etc.) à l'analogique (logique floue, le free, le fun, le non-normatif, la pratique libre, culture alternative, etc.)

Les deux révolutions des sports de nature et montagne (2/2)

- 2ème rupture (années 90)

Géographique et socio-économique

Structuration d'une filière économique, dé-territorialisation des espaces sportifs, artificialisation des lieux

➔du wilderness à l'indoor,

➔ du lieu par appropriation à l'équipement sportif standardisé.

Les sports de montagne : deux siècles d'innovation

Période	Sports de montagne traditionnels	Période contemporaine
Espace de pratique	De la Haute montagne…	…aux parcs
Accès	Ouvert / gratuit	Fermé / payant
Degré d'équipement du support de pratique	Très faible	Total
Normalisation de l'équipement	aucune	marques déposées
Spécialisation sportive de l'espace de pratique	Faible	Très forte
Technicité sportive requise	Très forte	Très faible
Taux d'encadrement	Très faible	Fort
Acteurs à l'initiative de l'équipement	Pratiquants	Stations, opérateurs privés

La nouvelle organisation des espaces sportifs

Organisation traditionnelle

Wilderness

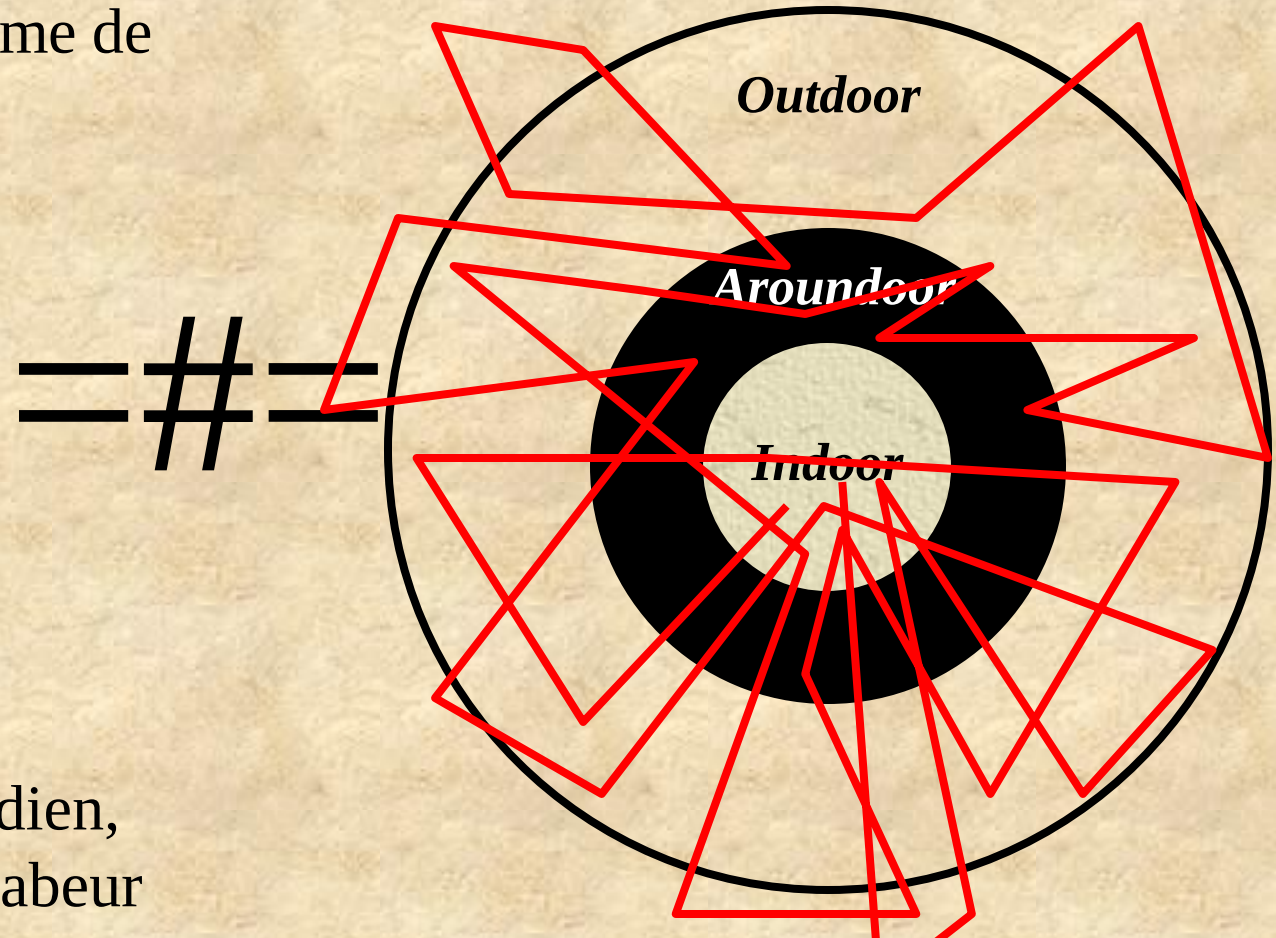
Seul espace légitime de pratique

Urban

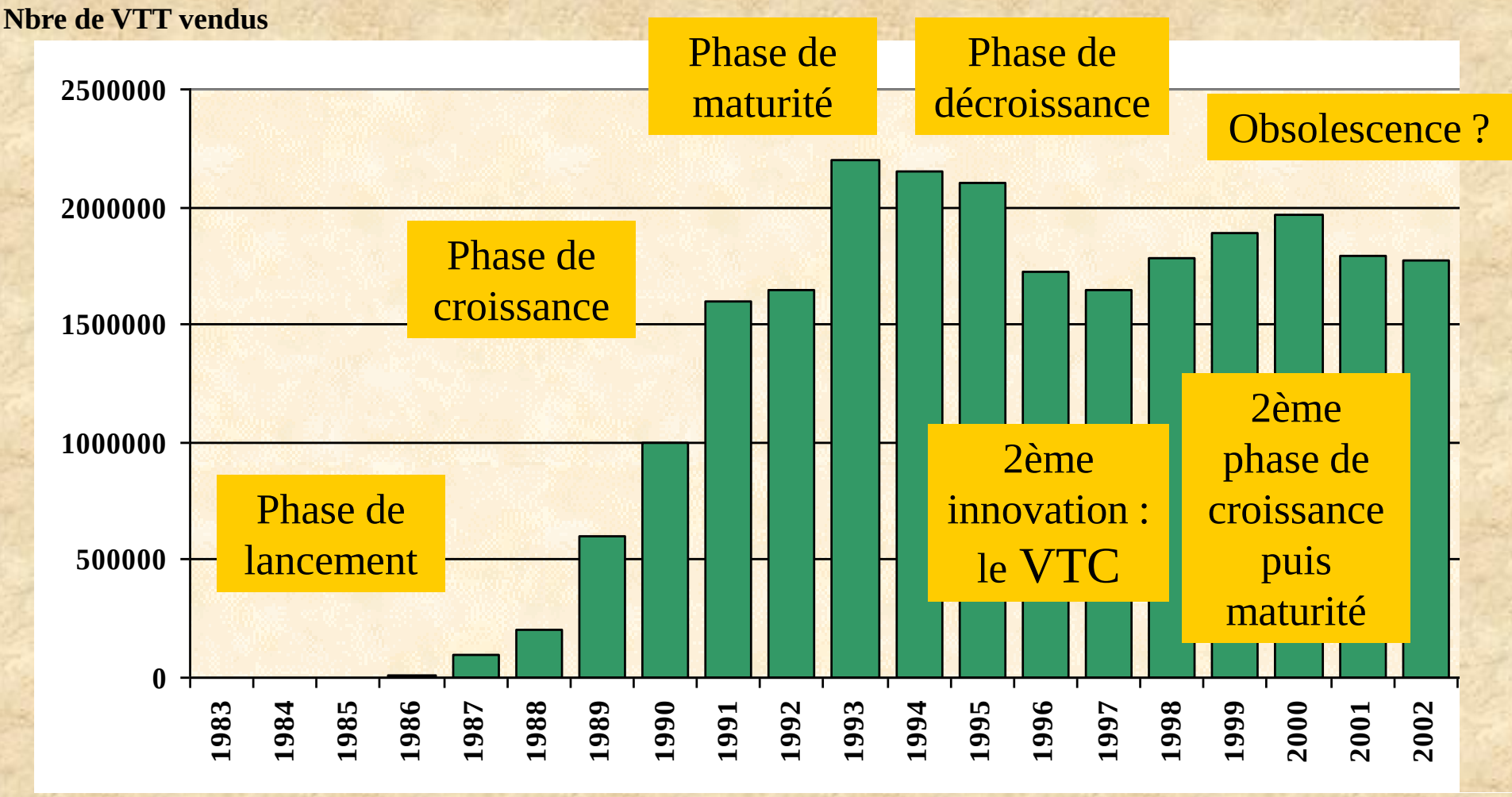
Espace du quotidien, lieu de vie et de labeur

Organisation contemporaine des sports de montagne

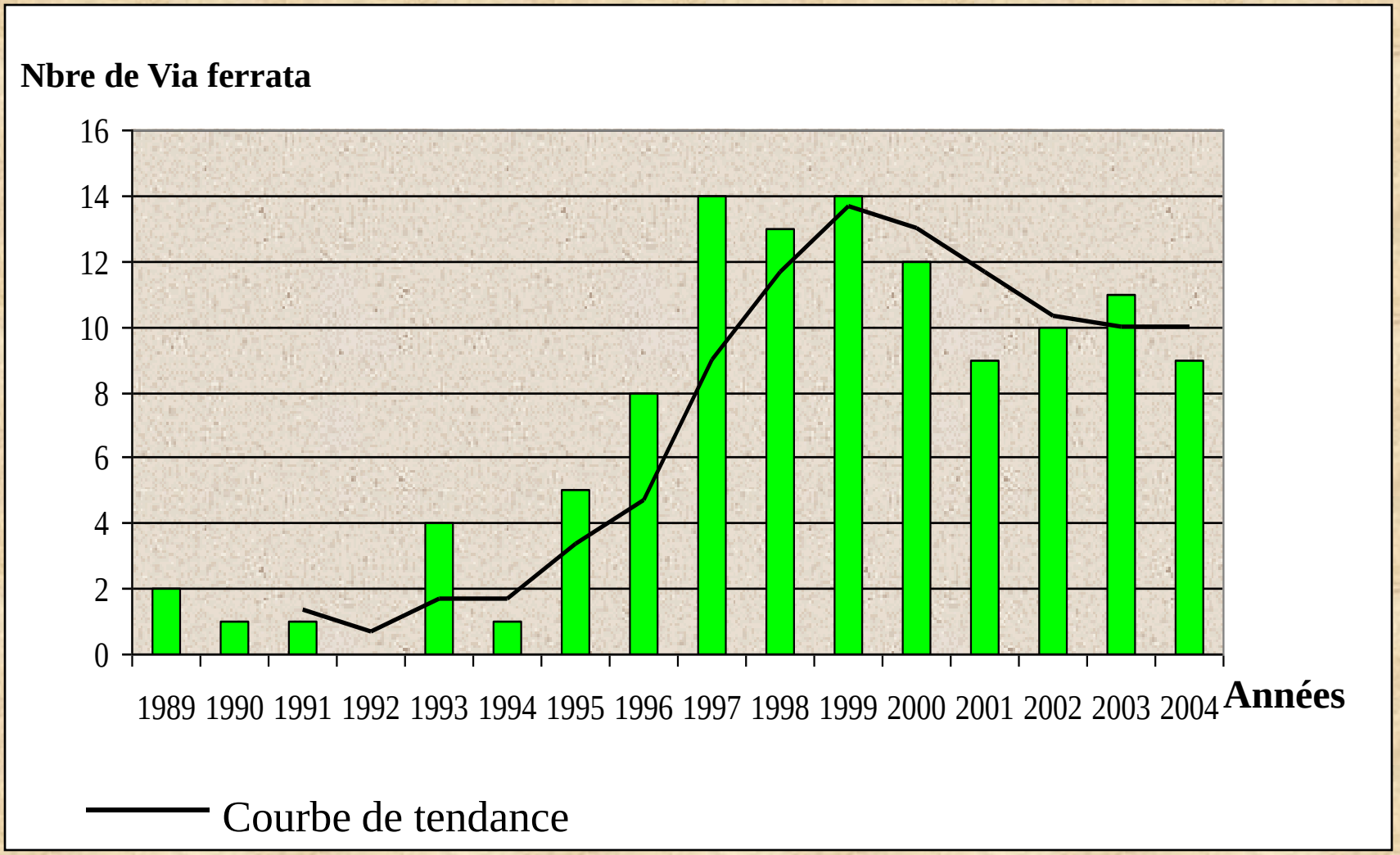
wildoor



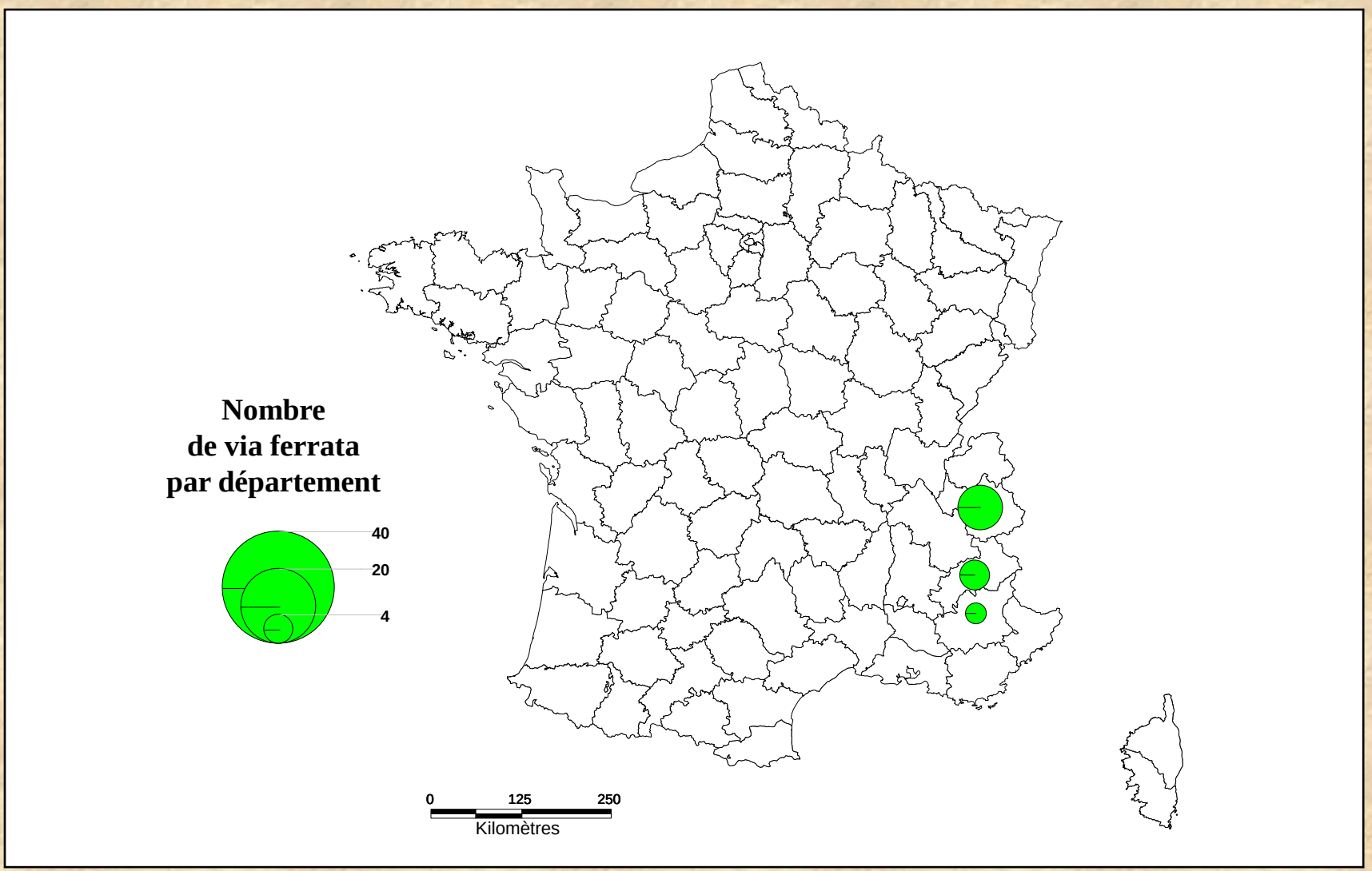
Cycle de vie d'une innovation technologique : le VTT en France



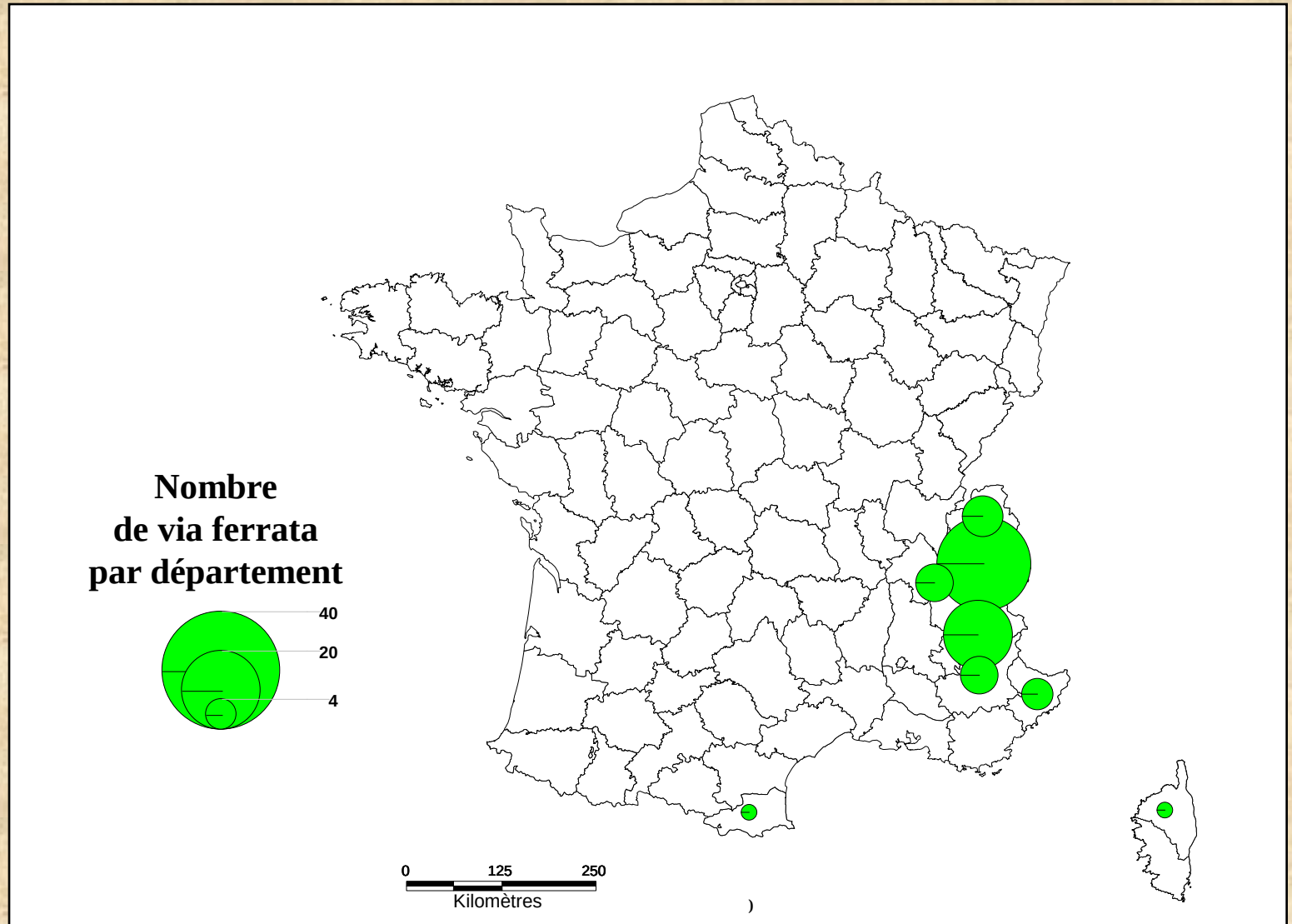
Quand le lieu sportif de nature devient produit



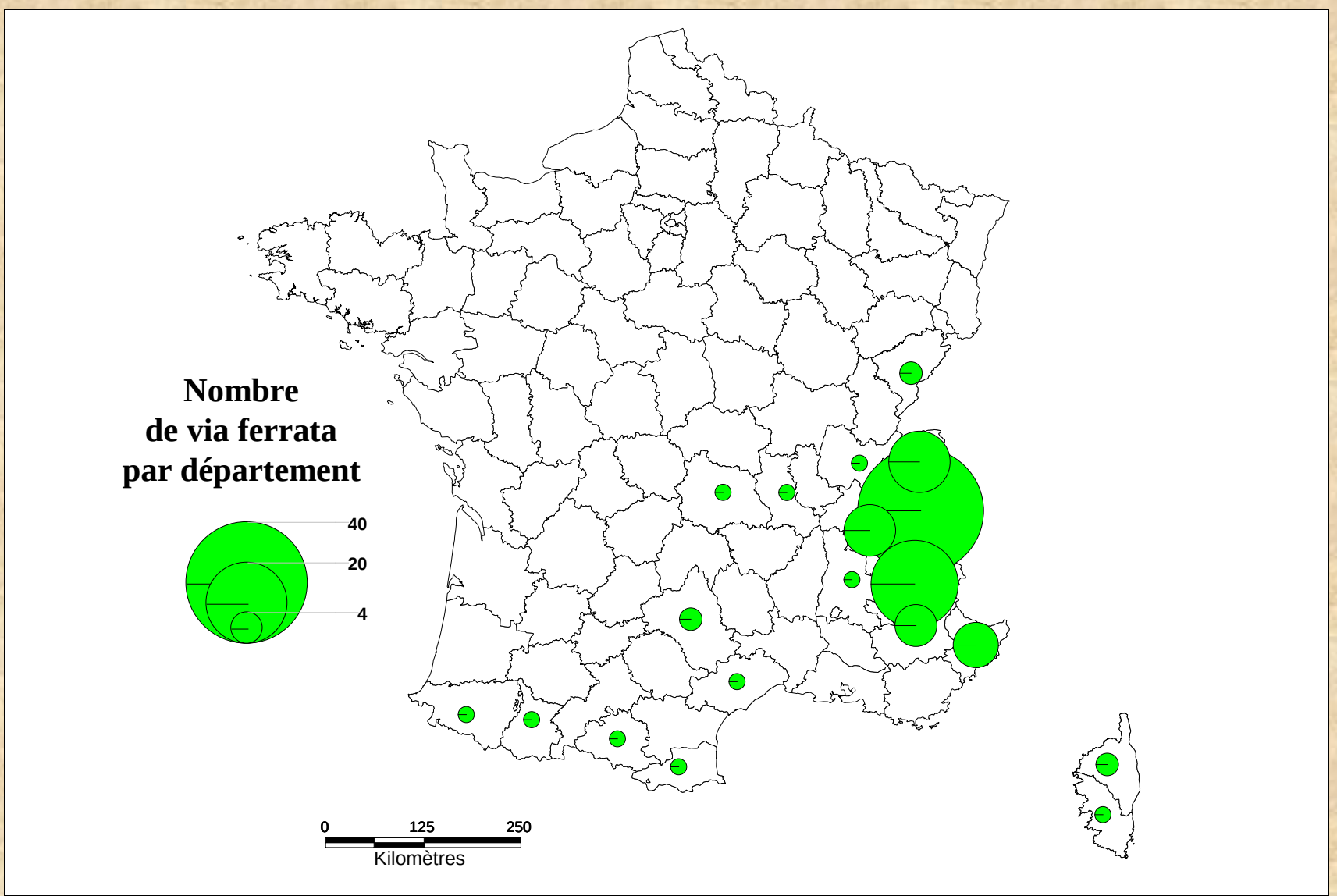
L’offre départementale française de Via ferrata en 1995

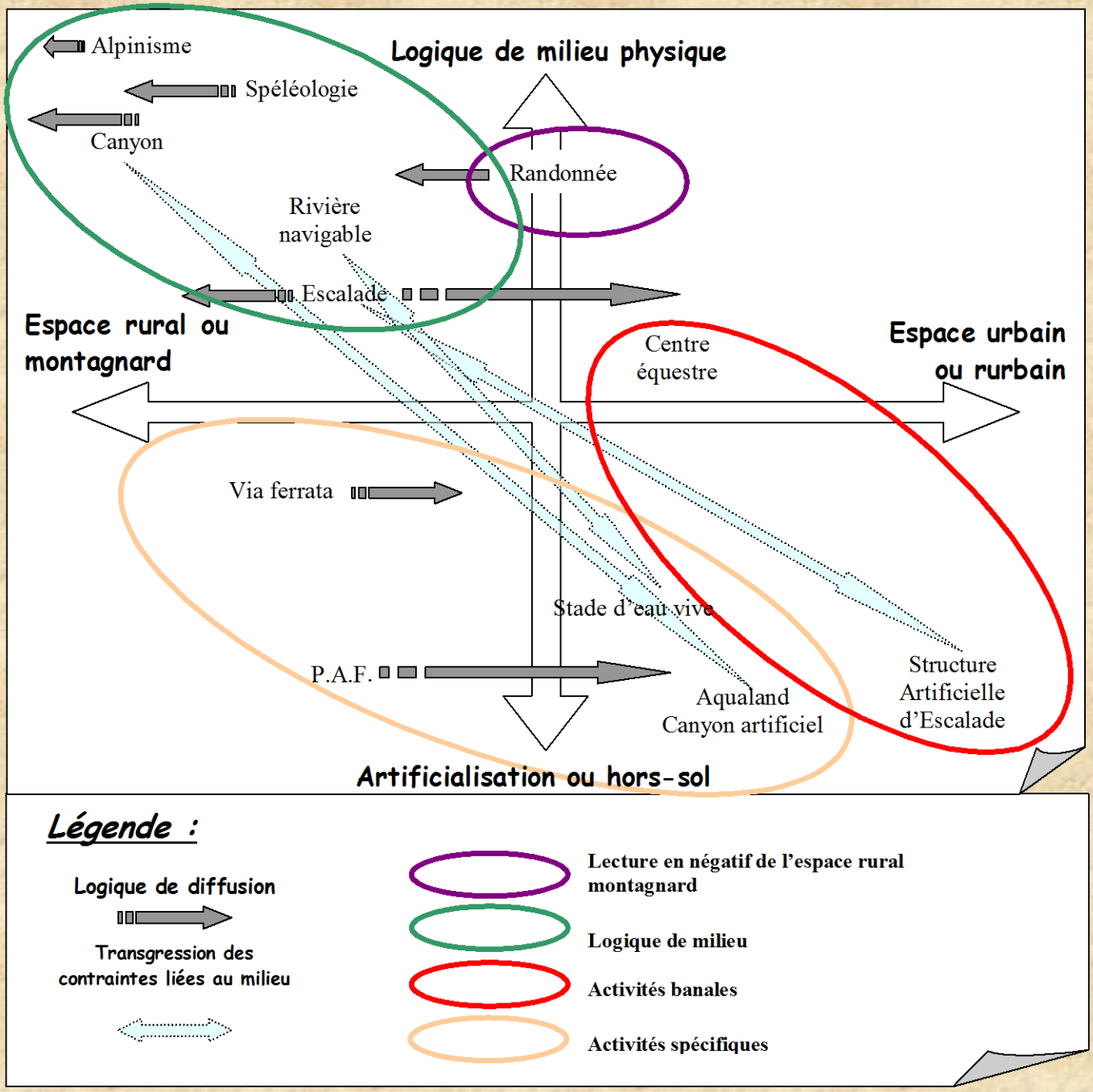


L’offre départementale française de Via ferrata en 2000



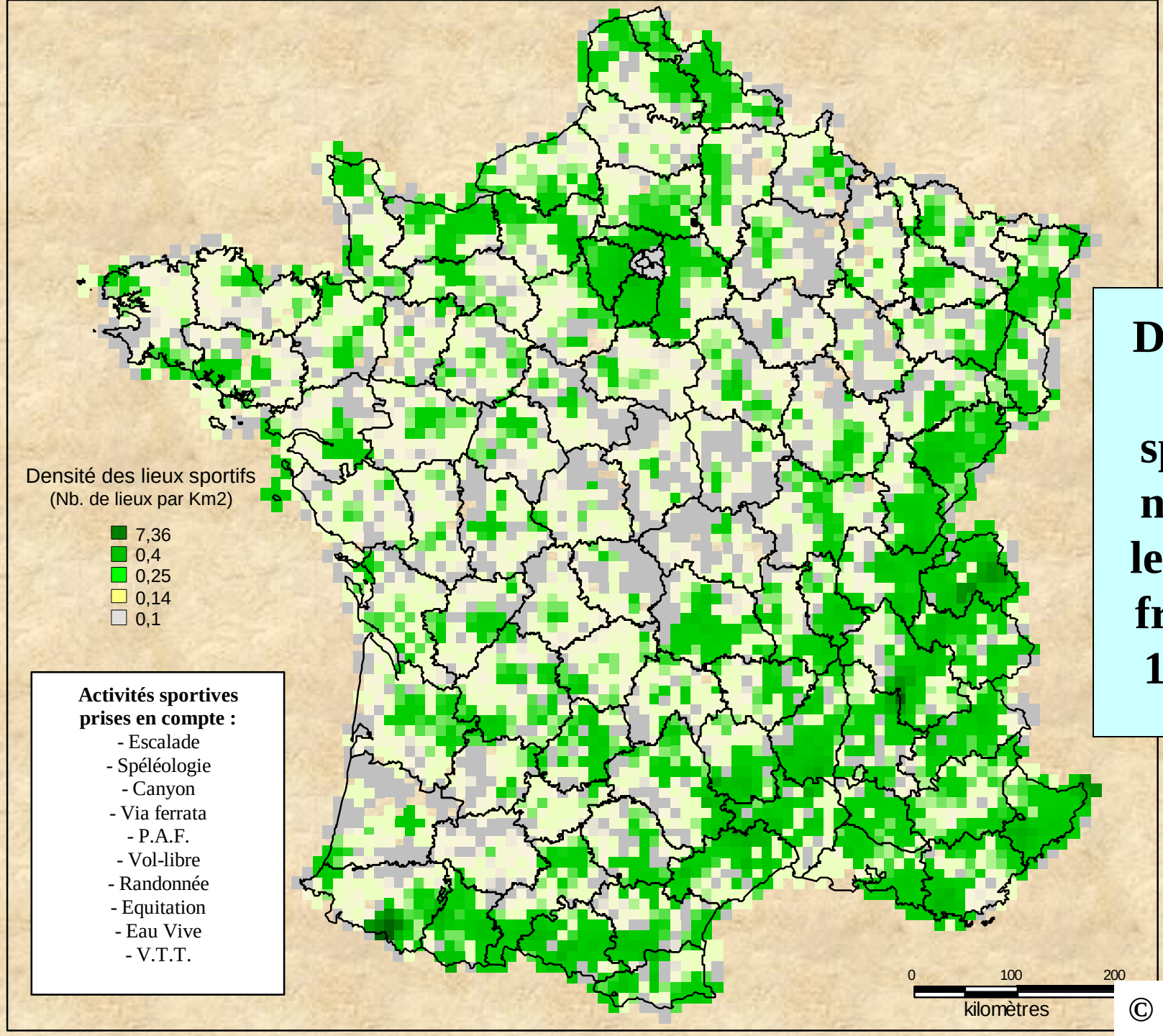
L’offre départementale française de Via ferrata en 2005





Analyse transversale des logiques de localisation des lieux de pratiques sportives de nature (structure hypothétique)

© P. Mao - 2005

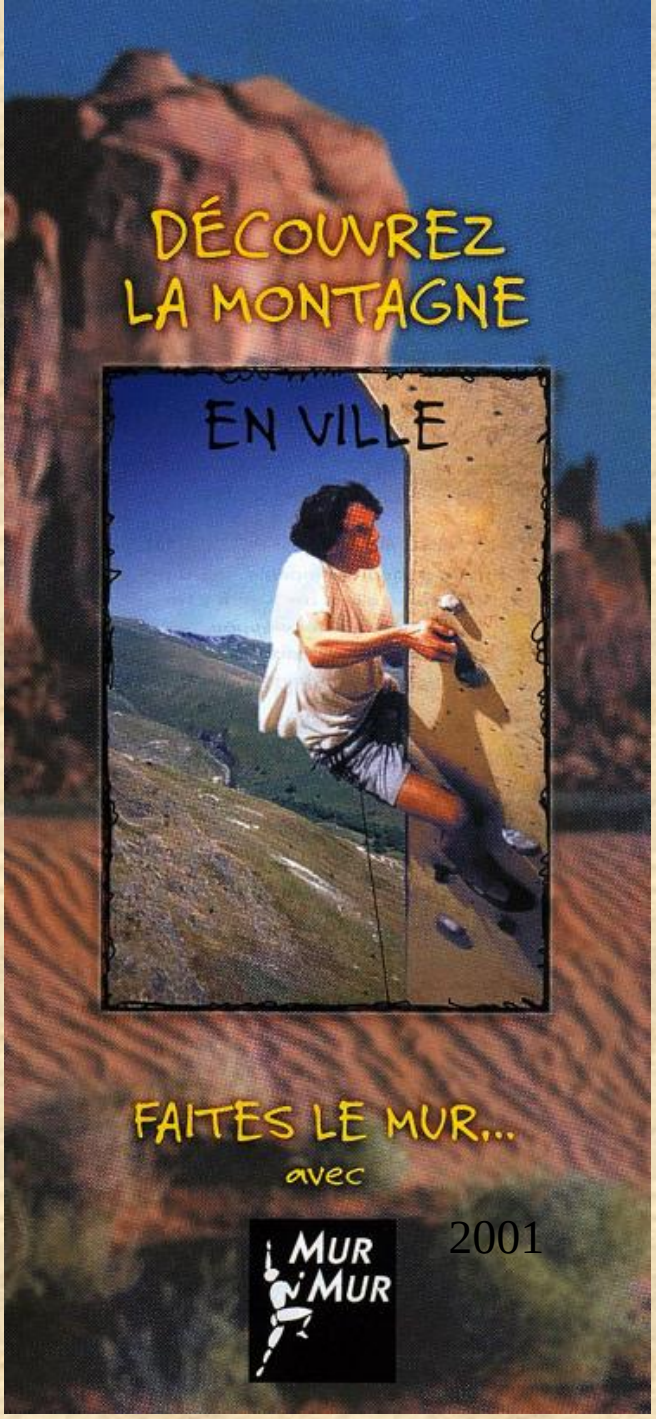


Densité des lieux sportifs de nature sur le territoire français en 1998-2000

Activités sportives prises en compte :

- Escalade
- Spéléologie
- Canyon
- Via ferrata
- P.A.F.
- Vol-libre
- Randonnée
- Equitation
- Eau Vive
- V.T.T.

© P. Mao - 2005



2001

La banalisation des structures urbaines de pratique…

Structures artificielles d'escalade, parcours en hauteur, stades d'eau vive…

Éléments de caractérisation socio-économique des espaces sportifs innovants

	Espace d'eau vive	**Via ferrata**	**Parcours acrobatiques en forêt**	**Espace de randonnées**	**Unité Touristique de Pleine Nature**
Exemples pris en compte	9 sites labélisés F.F.C.K. en 1999	57 parcours en janvier 2000	46 parcours en 2000	la Retrouvance (résultats 1998)	U.T.P.N. Chassezac
Activités sportives proposées	Canoë-kayak, nage en eau vive, raft	Via ferrata	Acrobranche, parcours aventure	Randonnées pédestres et V.T.T.	Canyonisme, escalade, randonnées
Modalité de pratique	De l'initiation à la compétition	récréative	Ludique et récréative	Récréative et sportive	Récréative et sportive
Investissement (global et pluriannuel)	Aménagement rivière naturelle de 700 K.F. à 1500 K.F., rivière artificielle - 5000 KF. à 10000 KF.	De 50 à 920 K.F.	De 100 K.F. à 500 K.F. 2	4 000 K.F.	3 000 K.F.
Frais de fonctionnement annuel de la structure	Autour de 50 K.F. pour une rivière naturelle	De 5 à 35 K.F.	De 10 à 150 K.F.	Pas de budget prévu	Pas de budget prévu

La cité de la glisse

Plate forme « multi-modale » des activités de montagne à la ville

terre - eau – air

« Bienvenue dans l'Archipel de la Glisse ! »

Où ?

Emprise foncière de 160 hectares,

à 35 min du centre de Bordeaux, 20 min de l'aéroport international de « Bordeaux-Mérignac »

Quand ?

Une ouverture programmée en 2006

Comment ?

Concept innovant reposant sur un business plan
Investissement de 60 Millions €uros

1,3 Million de visites par an, tous publics confondus (pratiquants et non pratiquants, clientèle régionale, nationale et internationale, en cours, moyens et longs séjours)

Près de 600 emplois directs et indirects
Complexe touristique
De l'immobilier d'entreprises et des commerces

Les partenaires du projet

La Caisse des Dépôts et Consignations,

L'Etat et les collectivités territoriales (Région, Département, communes),

Sony Playstation, d'Eurosport International, de Quiksilver, d'Aréna, etc.

Partenariat public - privé

Extraits de l'argumentaire
(système de justification)

Le projet intègre la contrainte de développement durable depuis l'élaboration du concept jusqu'à sa réalisation

Ainsi, en collaborant tous ensemble, en bénéficiant de vos suggestions et de vos commentaires, nous allons permettre à des entreprises qui évoluent dans les sports de glisse ou adhèrent à la culture glisse, d'utiliser O'Kahina comme un centre d'expérimentation et de pratique.

- **Pour ces entreprises**, O’Kahina offre :
  Un espace pilote d’échanges d’expériences entre décideurs d’entreprises, via une **fondation** autour des bonnes pratiques en terme de développement durable
  Une **vitrine d’innovations** pour les entreprises de ce secteur
  Un **observatoire sur les modes de vie** et sur vos attentes
  Un **laboratoire pour tester les concepts** produits qui correspondent à vos attentes.
  Une **terre d’accueil pour les Cybersports**

  Pour tout public visiteur, le concept offre des **expériences d’éco-tourisme** en symbiose avec la nature, le bien-être, la santé, la nutrition, la culture locale…

- C’est un lieu de vie où l’on pourra se former et s’informer sur la **culture de la glisse**.
- C’est un Centre de Ressources qui réunit des moyens humains et techniques favorables à l’installation, à l’accompagnement et à la croissance des ces entreprises. **(Foyer d’innovation)**

- Ce triptyque « **Loisirs – Travail – Formation** » peut devenir un **Système Productif Local** (SPL) autour des métiers de la glisse. Ce SPL viendrait enrichir le SPL existant en Aquitaine (Sud Landes et Côte Basque), en développant des complémentarités.

Les sports de montagne sans montagne ?

Mountain sports without mountains ?

Nouveau concept « post-touristique » participant au développement durable des espaces montagnards ?

(moins d'impacts environnementaux, diminution des flux de transport, diminution de la pression foncière, solution aux problèmes sécuritaires, etc.)